

# MADNEN

Un monde pour les joueurs par les joueurs

Note de l'Auteur: MADNEN est un monde médiéval fantastique à histoire collaborative. Dans ce monde de monstres et magie avec une riche histoire c'est le choix des joueurs et des maîtres de jeux qui font avancer le monde et son histoire. Presque tout ce qu'offre MADNEN a été créé ou influencé par des joueurs et le reste est l'oeuvre des maîtres du jeu qui font vivre les aventures.

Alors préparez vous à changer le monde



# I. Introduction :

Le Monde de MADNEN comporte de nombreux mystères et des lois qui sont différentes à notre monde :

## TOUT EST AURA

L'Aura compose tout ce qui existe, l'aura existe sous 3 formes : la matière, l'énergie et l'aura pure.

Chaque être est fait de matière et d'énergie mais possède aussi de l'aura pure qui flotte autour de lui.

Pour les mortels l'aura (pure) a une couleur liée à la race du mortel (ex: rouge pour les hommes, vert pour les gobelins, orange pour les orcs, bleu pour les elfes, jaune pour les nains, ect....)

Le teint de la couleur (sombre ou clair) dépend du Karma, le karma montre si un être fait des actes qu'ils considèrent comme bon ou mauvais.

L'aura pure peut être transformé en matière ou énergie par l'être qui la possède, les êtres de très grande puissance peuvent utiliser l'aura d'autres êtres, on les reconnaît car leur aura s'accompagne d'une odeur. Les Êtres surpuissant

(comme les Esprits et certains Dieux) peuvent utiliser l'aura sous forme de matière ou énergie comme si elle était sous forme d'aura pure, on les reconnaît car leur aura exerce des émotions ou sensations.

Le processus d'utiliser son aura pure s'appelle "la magie".  
Le Soleil et la Lune n'existent pas. Il y a 3 Astres dans les cieux :

Grunn, un géant de flammes qui court autour du monde et apporte la lumière et le jour

Luna, une dragonne argentée qui poursuit Grunn et qui apporte la nuit et qui avec les étoiles de Boreal illumine la nuit

Sélèns, une sphère formée par Narath qui dicte les flux de magie.

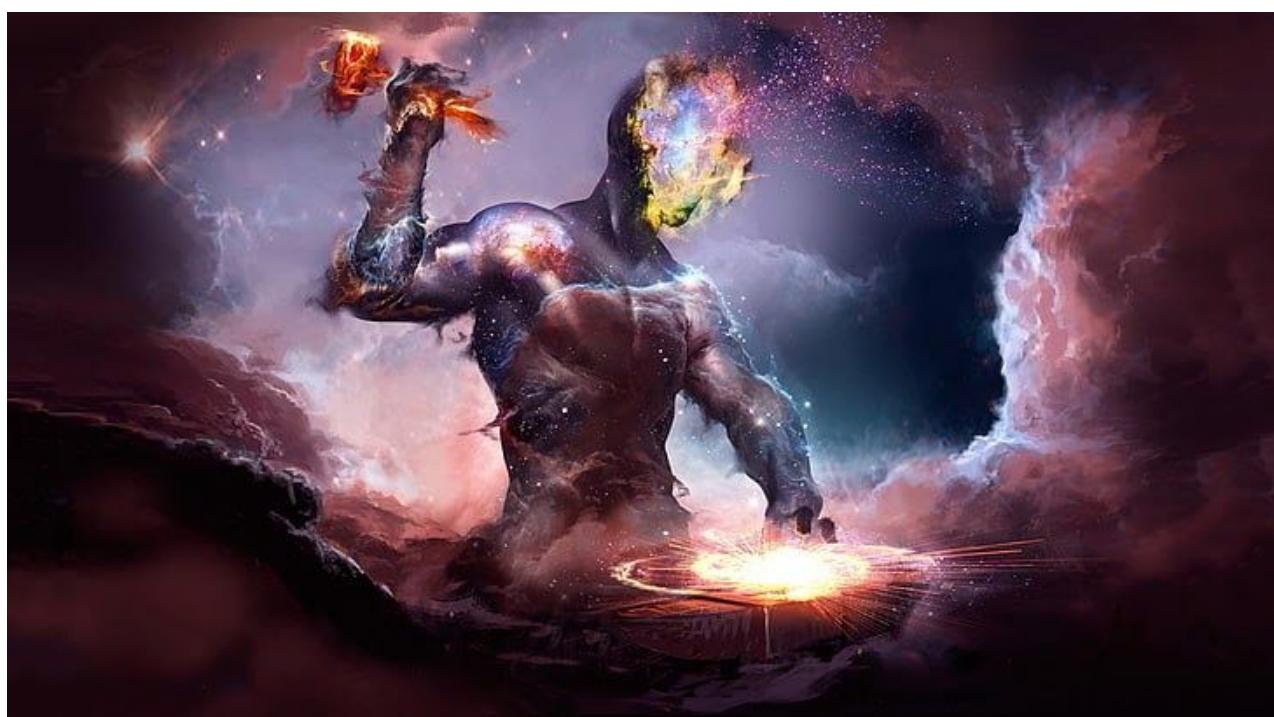
Le Monde est polythéiste et l'existence des êtres divins ne peut pas être remis en question aux interventions constantes de ceux-cis

## II. Les Dieux

Le Monde de MADNEN a été créé par les Esprits qui sont maintenant vénérés comme des Dieux, d'autres Dieux ou Divinités ne sont pas des Esprits, ils ont été créés ou se sont élevés comme des êtres divins vénérés.

Les Dieux et Divinités (Dieu moins puissant) ont un très grand impact dans le monde. Depuis l'Édit de Fa, leurs interactions avec le monde des mortels est limité mais ils adorent tester ces limites et jouer avec leurs mortels favoris pour avancer leur agenda.

Vous n'êtes pas obligé de vouer culte à un être divin mais la grande majorité des mortels le font pour un ou plusieurs êtres divins car les bénédictions, miracles et interventions divines ne sont pas limitées aux prêtres ou autres professions divines.



# Adeth



## Adeth Le Dieu-Roi des Orcs (**Mort**)

Le Maître de la Horde au temps des Esprits était un Orc ayant trouvé le secret de l'immortalité et de la divinité, il était Roi et Dieu des Orcs et il haïssait les Esprits.

**Il était Dieu des Orcs, du sang et de l'immortalité.**

Son symbole divin était le Crâne

Il a été tué en 1000 PE par le Conseil des Immortels, sa mort entraîna une nouvelle ère et il explosa à sa mort en un flot de sang créant La Mer de Sang, un endroit maudit imbibé de son aura

# Azala



## Azala, le Dieu du Chaos, la Déesse Brûlante

"Je suis la frontière entre la folie et le génie, je suis la faille dans les fondations qui font s'effondrer ce qui à été bâti, je suis la graine du doute qui en germant détruira les certitudes admises, je suis l'idée folle qui balaie l'ordre établi, je suis la mélodie coincé dans votre tête et qui vous obsède, je suis la douleur qui vous met les nerfs à fleur de peau et qui décuple le plaisir, je suis le désordre qui rends ce monde fascinant, terrifiant, amusant, tragique et constamment changeant, je suis l'impulsion, je suis l'instinct, je suis le déclic, je suis le déséquilibre, je suis l'entropie, je suis le chaos, je suis Azala."

-Extrait du Livre Sacré d'Azala

**Dieu du Chaos, du Désir, de la passion, de l'alcool et de la Beauté**

**Azala possède sa propre Église qui contrôle un vaste territoire, il/elle est aussi la religion majoritaire et officielle du Royaume de Serpe**

**Le Livre Sacré d'Azala est le texte religieux de son culte.**

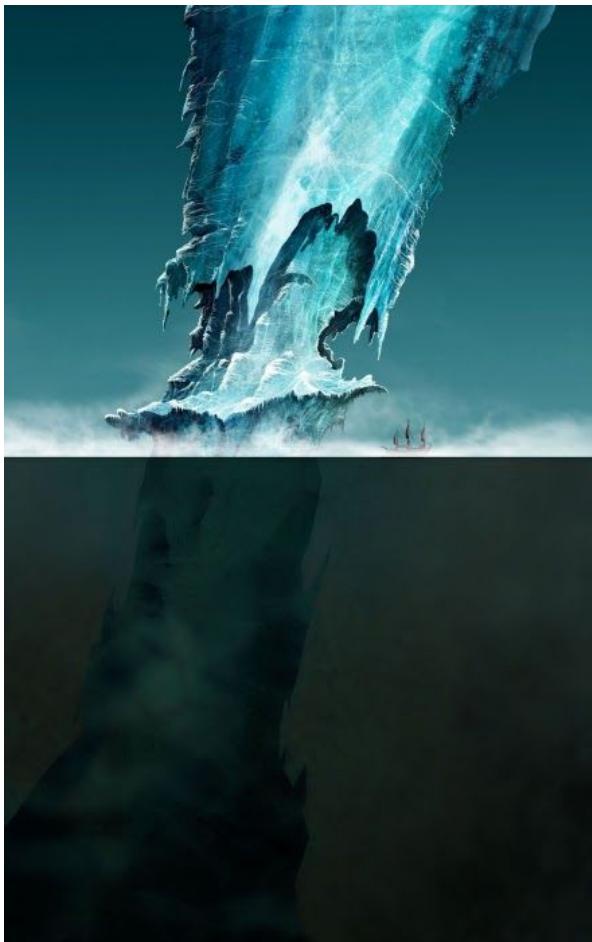
**Son symbole est une flamme dansante**

Il est l'un des Esprits Primordiaux

Azala ne porte pas ou peu d'attention à ceux qui le vénèrent, il donne des pouvoirs à tout ce qui s'amusent et vivent en son nom.

Bien que son symbole soit une flamme et que ses adeptes usent souvent de magie de feu mineure, il n'est pas lié au Feu, domaine de Crimson.

# Azur



## Azur, le Pilier de l'Eau

Azur est l'un des 4 Piliers qui forment le monde, un Esprit que l'on qualifie d'Élément.

Toute l'eau, sous n'importe quelle forme est une extension de son aura.

Azur se tient dans toute sa puissance sous forme d'un immense pilier de glace et d'eau au nord du monde.

Dieu de l'eau, de la glace, de la pluie, des raz-de-marée, des mers, des lac, des océans, des rivières et du froid.

Le culte d'Azur n'a pas de vraie structure, la magie élémentaire d'azur est libre à tous. Azur choisi cependant un Roi ou Reine des Mers, la personne qui sera le Champion du Pilier.

Azur est aussi connu sous le nom de *Vrasha Le prince des eaux* chez les Clakars

# Boreal



## **Boréal, La Mère de la Nuit**

Boréal est un Esprit, elle vit au Royaume des Rêves, une moitiée du Plan du Sommeil où elle accueille les mortels qui rêvent, elle partage le Plan avec Nocturia, son ennemie.

Elle est la Déesse Patronne des Naines.

Son symbole est un demi-cercle scintillant.

Déesse des naines, des rêves, des étoiles, de la persuasion et de la tranquillité.

Boreal est vénérée par la grande majorité des naines et les prêtresses (il n'y a pas de prêtres) de Boreal on une poudre magique nommé “le sable du marchant” qui permet de rêver pendant son sommeil et à forte dose permet de voyager jusqu'au royaume des rêves sans dormir.

# Clay

## Clay, Le Pilier de Terre

Clay est l'un des 4 Piliers qui forment le monde, un Esprit que l'on qualifie d'Élément.

Toute terre, boue, sable ou pierre, sous n'importe quelle forme est une extension de son aura.



Clay se tient dans toute sa puissance sous forme d'un immense pilier de terre et pierre à l'Ouest du monde.

Dieu de la terre, de la boue, du sable et des montagnes

Le culte de Clay n'a pas de vraie structure, la magie élémentaire de Clay est libre à tous. Clay choisi cependant un Roi ou Reine des Montagnes, la personne qui sera le Champion du Pilier.

Clay est aussi connu sous le nom de *Krom le maître des pierres* chez les Clakars

# Crimson

## Crimson, Le Pilier de Feu

Crimson est l'un des 4 Piliers qui forment le monde, un Esprit que l'on qualifie d'Élément.

Toute flammes, feux ou lave sous n'importe quelle forme est une extension de son aura.

Crimson se tient dans toute sa puissance sous forme d'un immense pilier de feu au Sud du monde.

Dieu du feu, de la lave, de la fumée, des déserts, de la sécheresse et de la chaleur.

Le culte de Crimson n'a pas de vraie structure, la magie élémentaire de Crimson est libre à tous. Crimson choisit cependant un Roi ou Reine du Feu, la personne qui sera le Champion du Pilier.

Crimson est aussi connu sous le nom de *Sartakar le seigneur flamboyant* chez les Clakars



# Destrega

## Le Mysterieux Destrega

*L'incompréhension et le mystère de la plus pure représentation de l'inconnu, voilà ce qu'est Destrega, l'Esprit qui ne prends jamais d'apparence définitive qui a une aura invisible, sans odeur et qui ne se sent pas.*

Dieu des Dragons, des créatures de la nuit, des monstres, des maladies, du venin, des poisons, de la corruption et du mystère.

Bien que considéré comme un Dieu du Mal, Destrega se veut pour l'équilibre en s'opposant aux forces "Bonnes" du Monde

Destrega est vénéré par les Vampires et les Dwarfaze, chez les dwarfaze il est connu sous un nom différent : La Mère Louve et toute comparaison entre La Mère Louve et Destrega énerve les dwarfaze

La vénération de Destrega est illégale dans tout le monde connu sauf à Destrerium et à Cristerios



# Les Dragons

Les Dragons de Destrega sont 4 Dragons formés par l'esprit Destrega pour réguler le monde.

Ils sont les manifestations des règles du Monde et sont là pour les protéger, tout ceux qui brisent les règles subiront leur courroux.

## Valerious, Divinité de la Justice



Valerous le dragon bleu est un des 4 Dragons de Destrega qui maintient la justice. Promettre de juger en son nom est un signe de bonne foi car tout être qui fait un acte injuste en son nom meurt sur le coup.

## Symétrius, Divinité de l'Equilibre

Le Dragon de l'équilibre, Symétrius, est le plus gros des 4 dragons de Destrega. Il est dit que la présence même de ce Dragon calme les esprits, il est muet avec les êtres inférieurs.

## Luna, Divinité de la Nuit



Luna, la Reine du Ciel, est l'une des 4 dragons de Destrega, la seule femelle, elle vole autour du monde à l'opposé de Grunn le Tout Puissant. Sa fine lumière argentée est souvent la seule source de lumière dans la partie opposée où se trouve Grunn, elle ne parle qu'aux elfes.

## Zahan, Divinité des Saisons

Zahan, le Dragon des saisons, est l'un des 4 dragons de Destrega, le plus petit et le plus souvent oublié, il ne parle pas.



# Eoren

## Le Sage Eoren

"Je suis né d'une pensée de laquelle naquit une question : qui suis-je ? La réponse n'est pas satisfaisante, elle n'est pas complète. Une autre me viens, ou suis-je ? Le rien et le tout, le connu et l'inconnu, l'absolu et le relatif, encore trop peu précis, quel est mon but? Ainsi je suis apparu, naviguant sans cesse de questions en questions à la recherche de nouvelles réponses et de nouvelles interrogations dans un cycle infini. Ma force tient à mon esprit fluide et agile, ouvert à tous et à l'écoute, dans l'attente, dans l'espoir de l'inattendu. Devrais-je le provoquer ou rester spectateur? Serait je indéfiniment indécis? Saurait je tout ce qui peut être su? Et que pourrait je faire de ce savoir?"



-Eoren le "sage", l'éternel curieux

Divinité de la curiosité, de l'esprit, de la pensée, de questions, des réponses, du savoir, de la connaissance, de la mémoire, de l'enseignement, des voyageurs, des aventuriers, de l'intelligence et de la clairvoyance.

Son symbole est un cristal vert pâle

Tout ceux qui vénèrent Eoren peuvent parler l'Eorien, un langage divin

Eoren est vénétré par les Ailés, les Géants, les Visionnaires et son culte dans le reste du monde est vaste mais peu organisé. Les prêtres verts ou Erudits d'Eoren s'occupent de ses temples qui font office de taverne: Les Refuges d'Aventuriers.

# Fa

## Fa l'Innocent

Dieu de l'innocence, de la jeunesse, de la vieillesse, de l'ambition, de la guerre, des armes, des armures, des guerriers, du sport, du blé, des châteaux, de la manipulation et des enfants.



Fa est un Esprit Primordial qui adore découvrir le Monde sous l'aspect d'un mortel ou d'autres formes secrètes.

Fa détient la seule arme capable de tuer un Dieu : Dagnirfaer, la Lance du Dieu de la Guerre.

Tous les Dieu, Divinités et Immortels sont soumis à l'Édit de Fa, un édit qui les empêche d'influencer le Monde directement, les obligeant à passer par leurs disciples. Il empêche aussi aux mortels de devenir trop puissant et de rivaliser avec les êtres Divins.

Son culte est organisé sous une forme d'organisation : Les Stratèges Diplomates, des conseillers en temps de guerre ou de paix.

Fa a un principe qu'il porte au plus haut point, l'équipée. Il déteste voir un être ou groupe qui est largement plus puissant qu'un autre, il intervient souvent pour équilibrer les chances

# Grunn

## Grunn Le Tout Puissant

Dans le ciel il y a un géant être fait de flammes qui se croit Maître du Monde, il tourne autour du monde, amenant la lumière aux mortels, toujours suivi de Luna, la dragonne qui amène la nuit.



Cet être c'est Grunn, Dieu de la lumière, du pouvoir et de la simplicité.

Grunn n'accorde pas d'importance à ceux qui le vénèrent, mais une infime partie de son pouvoir est toujours accessible à ceux qui savent l'utiliser.

Il existe cent copies identiques de Grunn, elles ne portent pas de flammes, font 20 cm et sont indestructibles. On les nomme les Mini-Grunns.

# Le Guide

Le Guide est la Divinité de la Magie

Il est le Protecteur de l'Edit, chargé par Fa de faire respecter l'Édit



Le Guide (ou LE GRAND GUIDE!!! comme ils l'appellent) est vénéré par les Orcs de la Faille, orcs qu'il a sauvé après la chute de la Horde.

Le Guide est le fondateur des écoles de magie et laisse tout mortels user de sa magie pour ceux qu'ils veulent, tant qu'ils ont appris comment l'utiliser.

Les motivations, aspirations, volontées et allégeances du Guide sont à ce jour inconnues, il ne semble pas en avoir...

Le Guide n'est pas un Esprit, il est un être formé d'effluves d'aura pure qui se sont concentrées pour le former, ce qui fait de lui un électron libre dont nombreux se méfient.

# Maaracythe

Maaracythe est un esprit froid et rationnel. Il recherche l'équilibre et la loi.

Malgré tout, il n'est pas forcément opposé au chaos qui fait partie de l'équilibre et doit être respecté au même titre que l'ordre. Le bien et le mal sont de faible importance pour lui, tout n'est qu'une question d'équilibre.

Dieu de l'ordre, de la logique, de la loi, de l'équilibre, de l'oppression, de la rigueur, du jugement et des éclairs.

Maaracythe est un Esprit Primordial qui est à l'origine du Royaume de Mainor et du Cratère, de ce fait, les deux endroits sont très ordonnés et voient un culte qui est obligatoire à Maaracythe, leur Dieu.

L'Église de Maaracythe est très ordonnée et très structurée, elle est très importante dans le Royaume de Mainor et dans le Cratère mais elle est aussi présente en faible quantité dans le reste du Monde

Son symbole est un éclair



# Mink

## Mink, Le Pilier de L'Air

Mink est l'un des 4 Piliers qui forment le monde, un Esprit que l'on qualifie d'Élément.

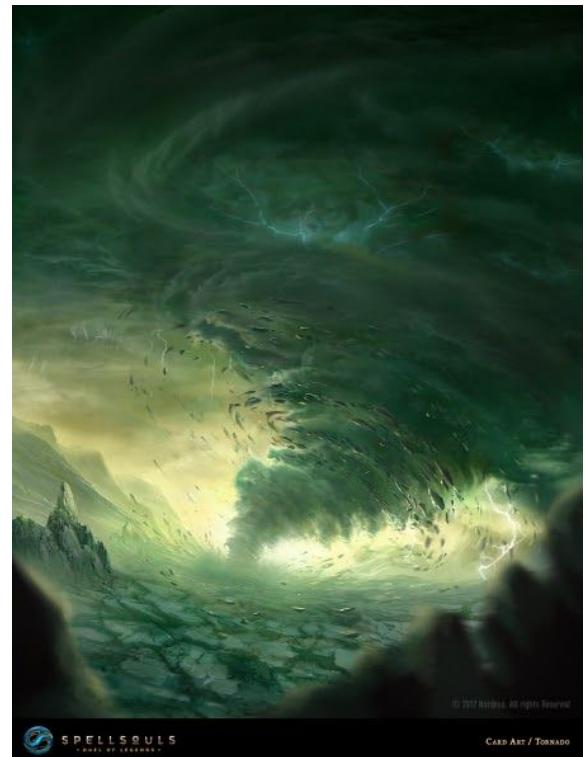
L'air et le vent sous n'importe quelle forme est une extension de son aura.

Mink se tient dans toute sa puissance sous forme d'un immense pilier de vent à l'Est du monde.

Dieu de l'air, du vent, des tornades et des tempêtes.

Le culte de Mink n'a pas de vraie structure, la magie élémentaire de Mink est libre à tous. Mink choisi cependant un Roi ou Reine des Vents, la personne qui sera le Champion du Pilier.

Crimson est aussi connu sous le nom de *Sylvudre La déesse des vents* chez les Clakars



# Miranda

## Miranda Véritas, Divinité de la Vérité

Miranda, déesse de la vérité et patronne des paladins. Miranda n'obéit qu'à la vérité et punit tous ceux qui disent des mensonges, petits ou gros. Que ce soit pour une cause juste ou mauvaise, elle

ne fait aucune exception. Un paysan qui ment pour sauver sa vie, un aventurier qui ment pour sauver le monde ou un bandit qui ment pour voler des marchands : ils doivent tous mourir d'après Miranda.



Ses paladins prennent serment de ne dire que la vérité et que la vérité car Miranda déteste les demi-vérités. Les briseurs de serments sont désintégrés par son intervention divine.

Déesse de la vérité, des paladins, des serments et du jugement divin

Miranda parcours le Monde connu avec sa Légion d'Azur et poursuit les pires menteurs de l'Histoire.

Son symbole divin est un bouclier bleu

# Narath

## Narath, la Force de la Vie

"Je suis la force de vivre de tout être qui foule cette terre, je suis la passion qui anime le cœur des hommes et l'espoir qui les pousse à aller de l'avant, je suis la mélodie qui donne la force et le courage de tout surmonter, je suis l'équilibre qui perdure, je suis le représentant du vivant et des sentiments, je suis Narath la force de la vie."

-Le livre sacré d'Azala au sujet de Narath



Dieu de la vie, du courage, de la joie et de la bonté.

Le Symbole de Narath est un cerf doré

Le culte de Narath est organisé autour d'un ordre : le Narathisme, majoritairement retrouvé dans l'Empire d'Hicne

L'Avatar de Narath, Fierce possède un domaine nommé le Nirvarath, un domaine de vie et de paix.

Narath est très bienveillant envers tous ce qui le vénèrent et leur laisse libre arbitre tant qu'ils vivent une vie remplie d'émotions.

# Nimaux

## La Fourbe Bête Blanche

Nimaux, l'esprit des animaux, est un Esprit créateur des Animaux.

Nimaux est un esprit fourbe qui passe d'animaux à animaux, jouant des tours aux mortels pour son propre amusement. Un animal qui a des yeux blancs et une fumée blanche qui l'entoure est le réceptacle de Nimaux.



Dieu de l'amusement, de la bestialité, des jeux, des blagues, de la chance, de la fourberie et des animaux.

Nimaux donne à ses fidèles des pouvoirs de contrôle sur les animaux, les "Druïdes" sont des prêtres de Nimaux vivant dans les Tribues d'Ornd.

Une légende raconte que voir Nimaux est un signe de bonne augure et que de piéger l'Esprit fourbe permet de lui demander une faveur.

# Nocturia

## La Reine des Cauchemars Nocturia

Nocturia, la Divinité des Cauchemars. Nocturia vit dans le plan du Sommeil qu'elle partage avec Boreal, dans la moitié nommé le Royaume des Cauchemars.



Là-bas elle terrifie les mortels jusqu'à leur réveil et se nourrit de leurs peurs, comme les autres Dieux se nourrissent de leurs prières. Elle porte un masque qui change de forme pour ressembler à la pire peur de l'être torturé, mais il est raconté que dessous se trouve une femme magnifique... mais dont le regard rend fou.

Déesse des cauchemars, de la terreur et de la folie.

Le culte de Nocturia est une secte d'être qui ont sombré dans la folie et qui tentent des expériences folles et terrifiantes.

Nocturia masque les étoiles (nommés les yeux de Boreal) pendant la journée pour aveugler le déesse.

# Nyatos

## L'Honorabile Mort Nyatos

L'Esprit Nyatos n'a aucun intérêt pour les notions de chaos, équilibre, justice ou lumière car ce n'est que futilité pour lui. Bien qu'il existe, il est de son avis, que comme tout ce qui existe il doit mourir un jour.

Par contre, il y a une valeur qui prime sur la mort elle-même :

l'honneur. Très attaché à l'honneur, Nyatos n'a pas de problème à faire mourir plus rapidement et plus péniblement tout ce qui va à l'encontre de sa conception de l'honneur.

Dieu de l'honneur, du destin et de la mort.

Son culte est divisé en 3 : Les Prêtres Noirs qui s'occupent des rites funéraires, Les Chevaliers de la mort qui chassent les morts-vivants et autres et les Chavaliers du Voile, fléau des Immortels



# Rubios

## Le Golem Rouge Rubios

L'Esprit Rubios n'est pas un Element même si il partage de nombreuses particularités avec ceux cis

Toutes les pierre précieuses et les minéraux ou métaux sont des extensions de l'aura de Rubios.

Dieu des Nains, des pierres, des volcans, des séismes, de la richesse, de la force, de la fiertés, de la puissance et de l'artisanat.



Rubios est le Dieu Patron des Nains.

Rubios est aussi connu sous le nom de Bling chez les Clakars et il est vénéré comme un Élément par ceux cis

Rubios est dit vivre soit sous la Terre, soit dans les Cieux, certains disent qu'il réside dans le Royaume des Rêves avec son amie Boreal.

Son symbole est le Rubis

# Théodore

## L'Arbre Père Théodore

Théodore est un Esprit qui s'est matérialisé sous forme d'un Arbre Géant nommé l'Arbre Père trouvé dans la Grande Jungle d'Ayam.

Il apparaît sous la forme d'un arbre géant avec un visage endormi.



Son aura est partout, sous la forme de la flore, des dryades ou des tréants.

Dieu des plantes, des arbres, de la Nature, de la protection, du bois et des forêts.

Théodore est vénéré en majorité dans la Grande Jungle d'Ayam.

Les Dryades sont les messagers de Théodore et les Tréants sont ses protecteurs.

Théodore et Nimaux travaillent souvent ensemble et à quelques occasion avec les 4 Éléments pour maintenir l'équilibre.

# Ycaras

## La Déesse Noire aux Milles Visages

Ycaras est la seule mortelle qui a atteint le rang de Déesse, ce qui fait d'elle une anomalie dangereuse.

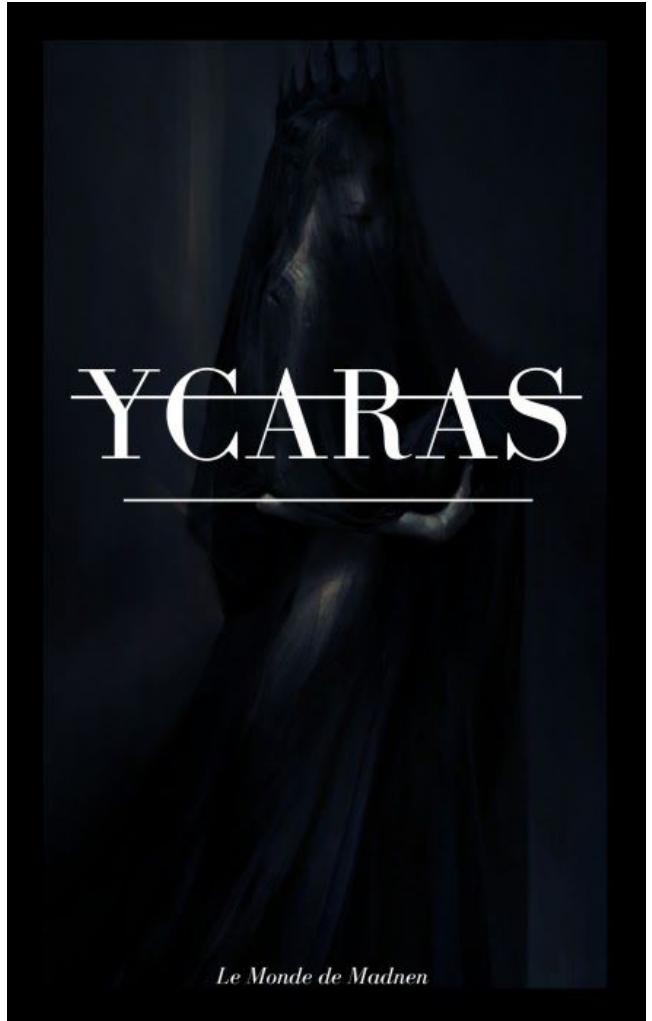
Déesse de La Malédiction, L'Éternité,  
Les Pactes.

Les Sentiments de la Déesse Noire,  
sont ses seuls écrits.

Ses Symboles sont la suie, le sang noir, la nourriture viciée, et un livre simple à la couverture de cuir ébène.

Le culte de la Déesse Noire se fait par les Aimés, des êtres qui ne sont plus vraiment vivant et dont le monde entier veut la mort définitive.

La Déesse Noire vient aux plus désespérés dans les moments les plus sombres pour leur offrir aide ou exaucer leurs voeux en échange d'un prix jamais connu en amont.



# III.Les Races

Le Monde de MADNEN contient de nombreuses races et espèces qui lui y sont uniques, on peut aussi y retrouver des races plus classiques mais différentes de la façon qu'on les connaît

(Votre choix de création de personnage ne se limite pas à cette liste, de nombreuses autres races jouables sont trouvés sur le wiki ou le site, notifiez votre MJ si vous en choisissez une ou pour lui demander conseil )



# 1) L'Humain

"Les Humains sont une des races les plus courantes du monde. Tellement courante qu'il n'y a pas besoin de les décrire, après tout, qui ne connaît pas les humains..."

-Extrait du livre Le Monde a travers les yeux d'un simple voyageur

Aux oreilles rondes et au corps plus épais que ceux des elfes, sans pourtant avoir la taille et la rudesse des nains, ainsi sont les humains.

Ceux au Sud ont une peau burinée par le désert ou les montagnes rocheuses, aux cheveux et yeux noirs.

Ceux vers le milieu du monde tournent plus vers le caramel et les cheveux châtain.

Ceux du nord ont la chevelure d'un soleil qu'ils ne voient pas souvent.

Ceux sur les mers ont la peau la plus sombre.

Ils acquièrent la philosophie et modes de vie des lieux où ils s'arrêtent, se fondant dans la masse et peuplant rapidement de nouvelles contrées.

Il arrive que certains naissent avec des talents extraordinaires, mais le clou qui dépasse est souvent frappé par ses pairs.

Leurs instincts territoriaux n'y voient pas forcément les étrangers ou les êtres spéciaux comme des invités de bon augure.

Ils peuvent enfanter d'un semi de n'importe quelle race, bien que cet héritage peut s'éveiller bien des générations plus tard.

Cet héritage leur donne des traits étonnants tels une couleur d'yeux ou de cheveux colorée, un physique rappelant leurs origines, ou des pouvoirs spéciaux tirés de leurs ancêtres.

Avec les humains, on ne sait jamais à quoi s'attendre...

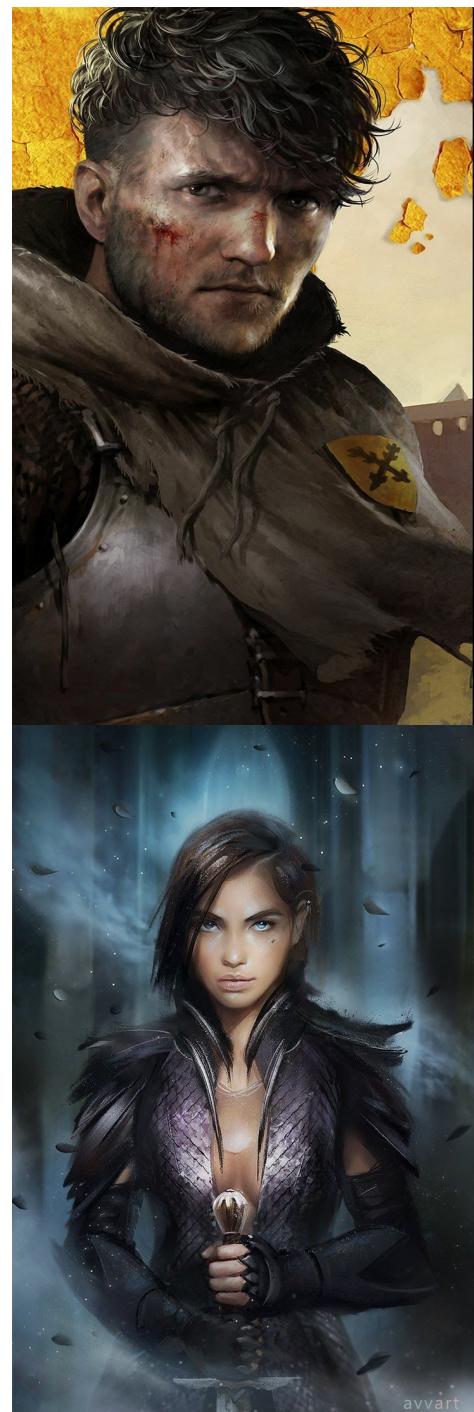
L'Humain est très adaptable à son environnement et aux situations, mais il n'a pas forcément pour autant l'esprit très ouvert.

L'Humain parle le **Commun**

Taille Moyenne : 1m60

Longévité: 50 ans

Poids Moyen: 60 kg



## 2) L'Elfe

Leurs oreilles pointues, leur corps fin et haut ainsi que leur beauté, font de la race des elfes des êtres fascinants pour les autres mortels. Leur chevelure et leurs pupilles sont d'une brillance rare.

Les jeunes elfes sont particulièrement vigoureux et aventureux, mais plus ils vieillissent, plus ils deviennent sages et calmes.

Un elfe seul trop longtemps peut être atteint de mélancolie, pouvant raccourcir sa vie plus longue que celle des humains.

Les elfes sont moins prolifiques et se mélangent moins aux autres race que les humains en termes de sangs, car la nature ne leur permet d'enfanter que lorsqu'un amour fort et indicible les lieut à leur partenaire.

C'est pourquoi les échanges inter-raciaux ne sont pas tabous, et même privilégiés, car l'amour pour eux n'a pas de frontières. Qu'importe le partenaire, un enfant est toujours considéré comme un cadeau

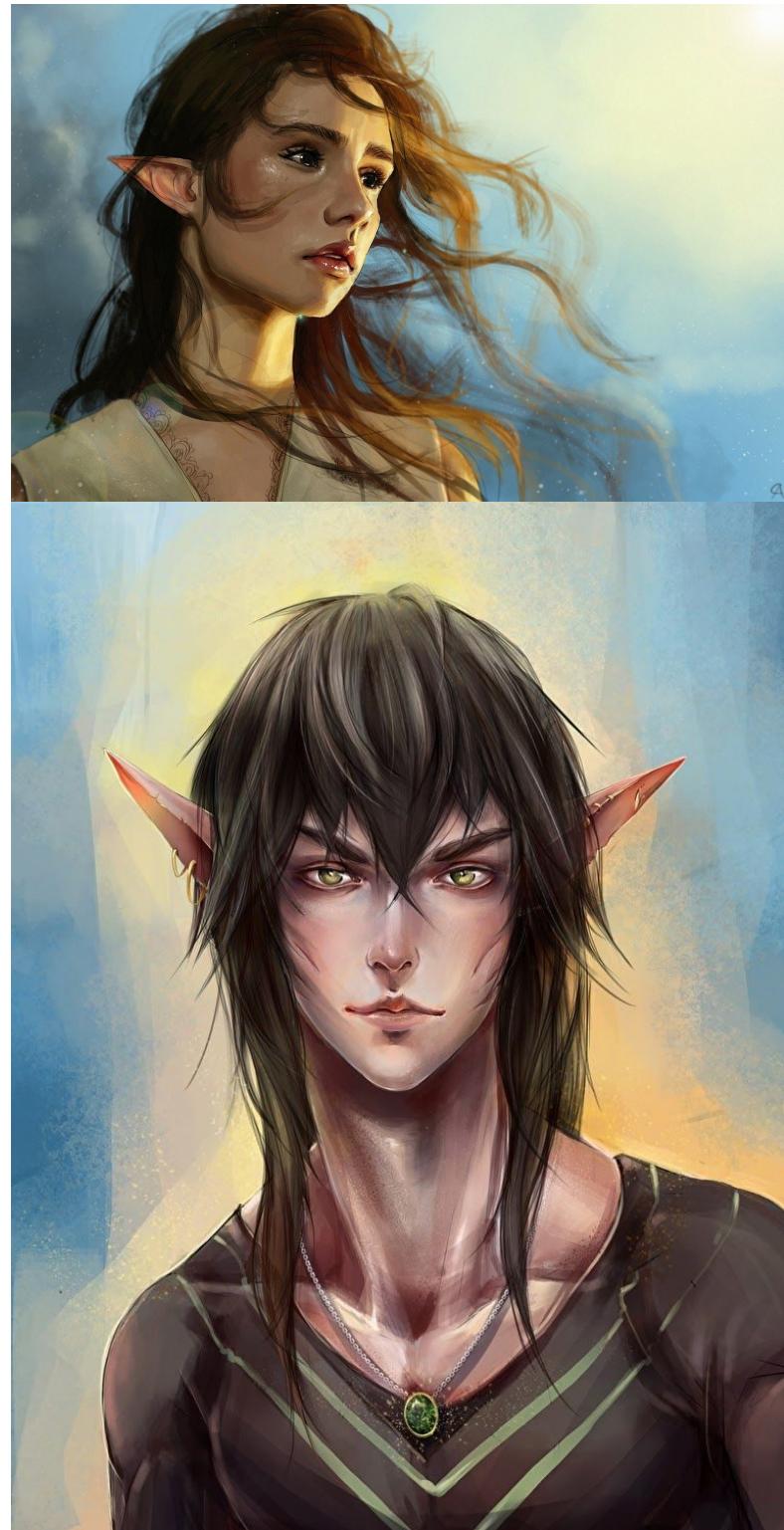
Les elfes vivent comme les humains et il est facile de les confondre outre les oreilles pointues. Contrairement aux humains par contre, les elfes sont bien plus ouvert d'esprits et on tendance à ne pas changer selon leur environnement, il existe bien sûr des exceptions, comme les elfes de l'Empire d'Hicne qui ont les yeux bridés ou les elfes des Étendues d'Oglio qui ont la peau blanche voire bleue.

L'Elfe parle le **Commun**

Taille Moyenne : 1m80

Longévitée: 70 ans

Poids Moyen: 50 kg



### 3) Le Drow

Les Drows sont en tous points identiques aux elfes sauf leur peau violette, le fait qu'ils sont extrêmement agiles et souples et leur respiration contrôlée. Leurs couleurs sont plus métalliques, tirant même vers le blanc, le doré, ou l'argent.

Les rares drows se montrant au grand jour le font le plus souvent à la demande de leurs maîtres, car les drows ont été régulièrement forcés à l'esclavage à travers les siècles. Ils sont aussi utilisés comme gardes du corps d'élite ou de grandes personnalités, prostituées, ou métiers de subalternes.

Tout drow sait qu'une dague vaut mieux qu'un long discours

Ils ont tendance à se regrouper entre eux et un membre de leur race est toujours considéré comme un ami. N'ayant pas de foyer particulier, ce sont d'éternels voyageurs. Il est raconté que c'est pour cela que leur respiration est mesurée : face à un monde hostile et chaotique, ils ne peuvent faire confiance qu'à leurs poumons.

Ils ont des facilités dans l'art des poisons et des substances alchimiques, ainsi que des magies demandant plusieurs manipulations et concepts (la glace de vent et d'eau, l'électricité faite de vent et de terre, les sortilèges de charmes, les malédictions...) dû à leur aura changeante semblable aux humains.

Ceux-ci, les humains, les haïssent particulièrement. En effet, on retrouve les plus grandes congrégations de Drows dans des pays où la dissimulation et la rapine sont faciles. Ce jeu du chat et de la souris avec les autorités fait oublier qu'un drow n'est semblable à aucun autre, contrairement aux elfes, ils n'ont pas besoin d'aimer d'un amour fou leur partenaire.

Ils se lient facilement aux autres races.

Monogames et jaloux, leur vision des relations est beaucoup plus brutale comme un tranchant de dague.

Plus leur sang drow est pur, plus leurs facultés sont puissantes. Là où ils peuvent, ils forment de puissantes familles prenant le contrôle sous-jacent de certaines villes ou villages, commerces et quartiers n'y échappant non plus. Le contrôle est synonyme de sécurité et des relations autres que le plaisir ou le travail avec d'autres races, sont regardées avec méfiance. Cependant lorsqu'on acquiert l'amitié d'un drow, celle-ci est aussi éternelle que la course de Grunn sur le monde.

Les Drows parlent le **Commun**

Taille Moyenne : 1m75

Longévité: 30 ans

Poids Moyen: 50 kg



## 4) Le Gobelins

Les Gobelins sont plus petits que des nains, vert, une peau fripée, des oreilles pointues et un nez souvent crochu.

Un Gobelin passe très rapidement à l'âge adulte, à l'âge de 5 ans il est adulte.

Les Gobelins vivent rarement en ville, ils préfèrent les endroits feuillu et surtout marécageux, ils adorent se faire des bains de boue et se prélasser au soleil.

Ils vivent souvent aux abords de la civilisation, dans des petites communautés forestières, vivant dans les creux de troncs, dans des terriers ou dans des grottes.

Les Gobelins sont trouvés un peu partout, dans les zones marécageuses et forestières mais l'endroit où on en retrouve le plus est dans la Grande Jungle d'Ayam

Bien que plus sauvages que la plupart des autres races, les gobelins ne sont pas pour autant sauvage ni bêtes, ils sont aussi intelligents qu'un homme ou autre humanoïde, et peuvent s'intégrer facilement dans la société, ils préfèrent juste la tranquilité de la forêt.

Les Gobelins ont une vision particulière des ossements, porter les ossements, dents, crocs, griffes ou la peau des créatures puissantes qu'on a tué est un symbole de bravoure et de beauté.

Chez les Gobelins les hommes et les femmes sont égaux, il n'y a pas de différence sociale ou de discrimination.

Les Gobelins parlent le **Commun**

Taille Moyenne : 60 cm

Longévité: 30 ans

Poids Moyen: 35 kg



RONINODUDE.DEVIANTART.COM



## 5) L'Orc

Les Orcs sont plus grand qu'un humain, leur peau est soit verte soit marron-orange, ils ont des canines de leur mâchoire inférieure qui pointent vers le haut et une force plus grande que les créatures humanoïdes.

Les Orcs étaient anciennement majoritairement trouvés dans la Horde. Les autres étaient souvent affiliés à des groupes violents comme les Libérés ou certaines sectes.

Les Orcs ont passés des centaines d'années comme des nomades ou mal intégrés avec les autres races jusqu'à la création de la Horde. La Horde regroupait la grande partie des orcs, elle leur donnait un but et un sentiment d'appartenance, elle subvenait à leurs besoins. Les Orcs qui ne faisait pas partie de la Horde subissent des violences des autres races à cause des actions de la Horde et étaient tués par celle ci si il ne rejoignait pas.

Depuis la chute de la Horde, les orcs se sont éparpillés. Plusieurs factions d'orcs perdurent ainsi à ce jours.

Les visionnaires, restent encore indépendant, il ne cherchent pas la compagnie des autres orcs dont ils ne pardonnent ni leur aveuglement face aux mensonges de la horde, ni leurs agissement passés.

Les orcs exilés, sont les membres dispersés et vivants dans les lieux voulant bien les accueillir, qui sont assez peu nombreux au vu du ressentiment latent envers les orcs et leur mauvaise réputation.

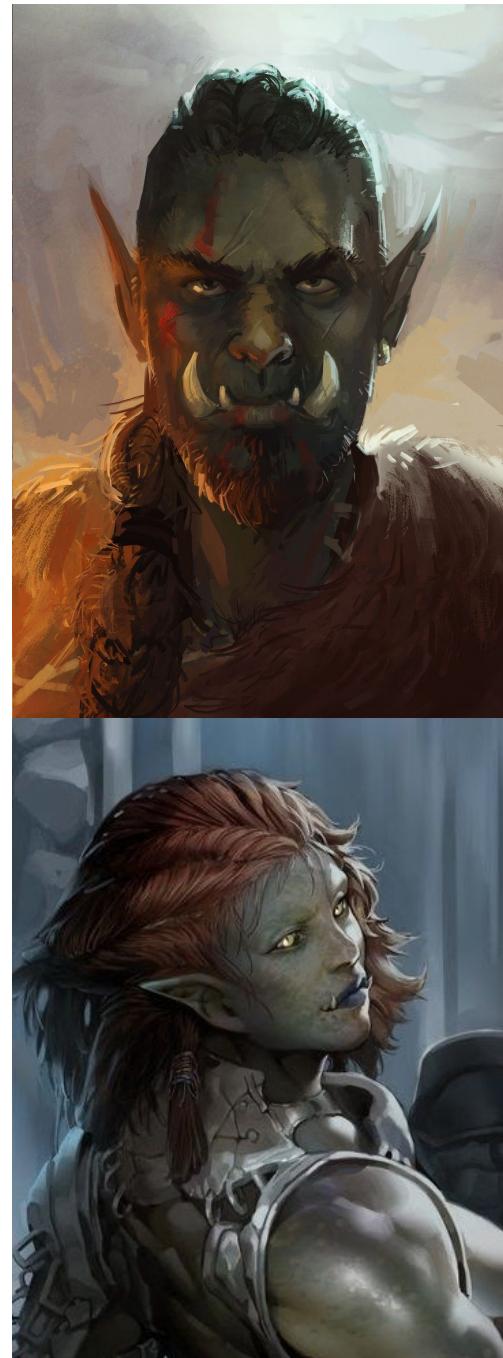
Les orcs de la faille, une légende bien connue de Mainor et des autres pays plus lointains, les gens racontent que le gros des troupes des orcs auraient été rassemblés dans une faille magique, guidés par le Guide, ils été revenus aider les mortels d'une invasion démoniaque pour repartir loin du monde connu dans des lieux inexplorés.

Les Orcs parlent le **Commun et le Barbare**

Taille Moyenne : 2m10 cm

Longévitée: 25 ans

Poids Moyen: 90 kg



Les relations inter-espèces étaient un stratagème militaire chez les orcs pendant le temps de la Horde, ainsi de nombreux Semis-Orcs existent et sont bien plus courants que les Orcs de Sang-Pur

## Les Orcs Noirs

Les Orcs Noirs proviennent d'un lointain union d'un(e) orc et d'un(e) drow au temps de la Horde.

Ils étaient spécialisés dès la naissance à être des espions, des assassins et des voleurs, leur héritage fait qu'ils sont très mal perçus et souvent regardés avec méfiance, alors ils ont adopté le stéréotype et se plaisent pleinement dans les activités illégales.

On les trouve souvent dans les guildes d'espions, d'assassins, de voleurs et autres.

Les Orcs Noirs parlent le **Commun et le Barbare**

Taille Moyenne : 2m cm

Longévité: 35 ans

Poids Moyen: 60 kg



# Les Norcs



Les Norcs proviennent d'un lointain union entre un(e) orc et un(e) nain(e) du temps de la Horde, ils étaient utilisés pour reconstruire les ruines occupées par les orcs et bâtir les défenses, grâce à leur héritage ils ont un savoir faire hérité de génération en génération de maçonnerie et d'architecture.

Les Norcs ont une musique tribale très particulière qui se joue avec des gitanmbourrine, un instrument lourd semblable a une guitare avec des tambours de taille différente sur les bords



Les Norcs parlent le **Commun et le Barbare**

Taille Moyenne : 80 cm

Longévitée: 25 ans

Poids Moyen: 100 kg

# Les Peaux-Rouges



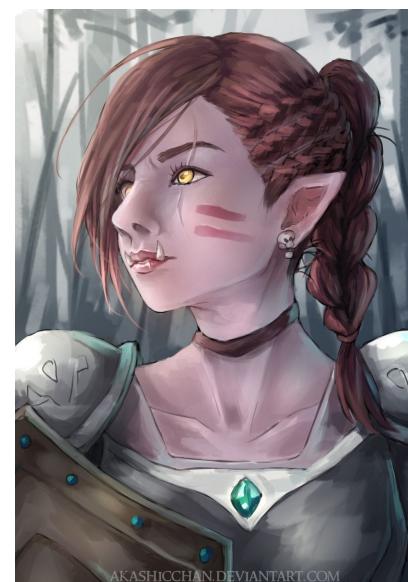
Les Peaux-Rouges proviennent d'un lointain union entre un(e) orc et un(e) humain(e) du temps de la Horde, ils étaient utilisés comme spécialistes militaires, notamment d'explosifs ou de produit flammable (ou inflammable a faire flamber), grâce à leur héritage ils ont une faculté pour les domaines militaires et une peau assez résistante aux flammes.

Les Peaux-Rouges parlent le **Commun et le Barbare**

Taille Moyenne : 2m cm

Longévitée: 28 ans

Poids Moyen: 80 kg



# Les Shamans

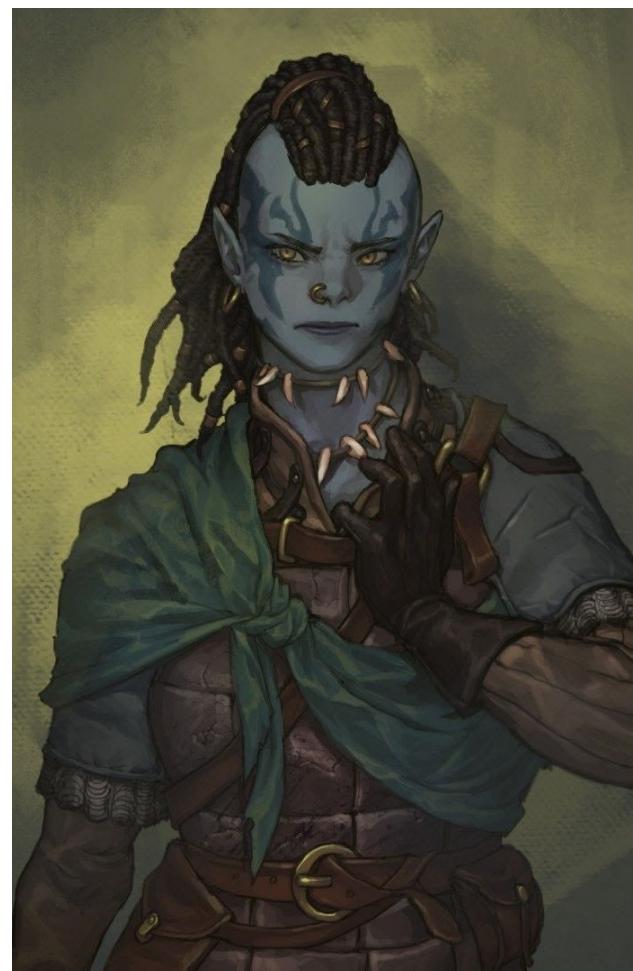
Les Shamans proviennent d'une lointaine union entre un(e) orc et un(e) elf(e), parfois de plusieurs dizaines de générations en arrière.

Cette prédominance de la magie coule dans leurs veines, un sang prenant la couleur de ce qu'ils déclenchent comme pouvoirs; luminescent.



Beaucoup sont liés à la magie de la nature, des animaux aussi bien naturels que modifiés par les pouvoirs des dieux, mais également des forces élémentaires.

Du temps de la Horde ils étaient utilisés comme mages de guerre, supportant et augmentant les armées du défunt Dieu orque. Désormais ils se sont faits pardonnés et ont fait leurs preuves, mais certains lettrés ou êtres de puissance n'ont pas oubliés leurs affiliations.



Les Shamans sont moins bruts dans leur style vestimentaire que les orques "purs". Ils aiment les bijoux en os, les vêtements de peaux et de fourrures de façon raffinée. Ils sont plus fins et moins grands que les orques, mais ont plus de facilités intellectuelles et sont moins belliqueux.

Les Peaux-Rouges parlent le **Commun et le Barbare**

Taille Moyenne : 2m20 cm

Longévitée: 50 ans

Poids Moyen: 70 kg

## 6) Le Nain

Les nains ressemblent aux humains mais de plus petite taille, bien plus poilu et avec une peau bien plus dure

Les Nains font souvent bande à part, il est assez commun de trouver un quartier isolé uniquement composé de nains.

Les Nains ont la fâcheuse tendance à être immunisé à tout ce qui affecte l'esprit, le mental, la perception et les sens. Beaucoup plus résistant à l'alcool et autre substances, aux poisons et aux hallucinations.

Les Nains les plus forts et avec les plus gros muscles sont les plus attirants pour eux.

Les Nains parlent le **commun** mais aussi un langage dérivé du commun : **le nannique**, un langage secret et cryptique.

Les Nains ont toujours été reclus de la société, ils ne s'intègrent pas aux hommes et aux elfes et de ce fait c'est développé la pensée naine comme quoi les nains sont mieux entre eux.

Leur isolement les a rendu méfiant envers les étrangers et fait d'eux les petites boules de muscles têtues qu'ils sont aujourd'hui.

Ils respectent la puissance physique, ce qui les a tournés vers le culte silencieux de Rubios, leur divinité. Les femmes naines voient un deuxième culte à Boreal, la déesse des étoiles et de la persuasion.

Leur méfiance des étrangers et les viols causées par les orcs de la Horde les ont poussé à être répugnés par les relations inter-espèces.

Taille Moyenne : 70 cm

Longévité: 55 ans

Poids Moyen: 80 kg



# 7) Le Dwarfaze

Les Nains connus sous le nom de dwarfaze sont des nains assez spéciaux, ils ne vivent pas avec les autres nains et préfèrent vivre au pieds des montagnes proches de forêts.

Bien qu'ils ne sont pas trop différents des nains dont on a l'habitude ils ont un lourd secret :

Chaque fois que L'Astre de Vie est vide et que Luna est en colère les dwarfaze deviennent mi-nain mi-loups et entrent dans un état de transe où leurs instincts animaux dominent.

Sous leur forme de demi-loup ils ne pensent que comme des animaux, ils se reconnaissent entre eux mais ont l'aspect territorial et la méfiance du loup.

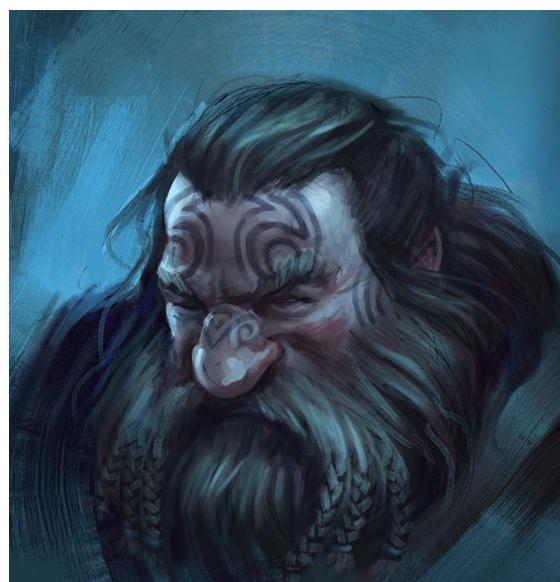
Les dwarfaze sont un peuple assez méfiant et traditionnel mais ils se sont pas pour autant fermés du monde, par contre dû à leur manque de sang froid, peu de voyageurs ne s'approchent de leurs territoires.

Les Dwarfaze sont d'excellents forgerons, mineurs, brasseurs et peuvent survivre dans n'importe quel environnement grâce à leur instinct de survie surdéveloppé. Ils portent souvent des tatouages qui décrivent leurs fonctions, castes et leurs exploits.

Les Dwarfaze sont un peuple qui connaissent leur origine, ils ont été créés par une entité qu'ils appellent la Mère Louve, leur Déesse qui les protège mais qui est cruelle, elle est la Déesse des Loups, des Dwarfaze et des mystères....certains la connaissent sous un autre nom. Les Dwarfaze ont une crainte et un respect pour les dragons, être qu'ils considèrent comme des Dieux mais qu'ils vénèrent peu ou pas.

Seuls les plus anciens et plus sages peuvent contrôler leur transformation jusqu'à se transformer à leur bon vouloir, on les appelle les **Change-Formes**. Les Change-formes sont leurs chef et seuls les hommes peuvent être des Change-formes.

Les Dwarfaze parlent le **Commun**  
Taille Moyenne : 70 cm  
Longévitée: 55 ans  
Poids Moyen: 80 kg



## 8) L'Ailé

Les Ailées sont des humains qui ont été modifiées par Eoren le Sage, qui leur a donné des ailes. Depuis, les ailés bénissent le nom Eoren, leur Dieu. La volonté d'Eoren derrière cette modification était d'élever des mortels, en leur donnant un moyen de le servir plus efficacement. Le sage leur fit donc don de leurs ailes, pour qu'il puisse parcourir le monde plus rapidement. Pour le devoir sacré des ailés, quant à lui, est d'engranger le maximum de connaissances possible, et de tout reporter dans le prisme qui se situe dans leur nouveau refuge: Le Nid. Ils doivent également s'assurer de la pérennité de ce savoir, et les ailés bien que pacifiques, gardent jalousement ce trésor de connaissances.

Quand un Ailé fini son adolescence il doit entreprendre un pèlerinage jusqu'au territoire des Licornes, il doit passer une année entière à apprendre leurs secrets, leur savoir et leur coutumes, a son retour il sera un adulte, prêt à conter ses aventures et ajouter son savoir au Mémorium, le Prisme situé au Nid.

Certains ailés passent des décennies sur leur pèlerinage, à découvrir le monde, certains ne reviennent jamais.



Les Ailés parlent le **Commun et l'Eorien**

Taille Moyenne : 1m70 cm

Longévitée: 65 ans

Poids Moyen: 70 kg



# 9) Le Géant

Les Géants sont semblables aux humains avec une taille bien plus grande, mais les différences ne s'arrêtent pas là.

Crées par Eoren suite à une attaque sur le Nid par les forces des deux malsain Destrega et Ycaras, le dieu évéillé a créé les Géants pour défendre le Nid en cas de nouvelle attaque.

Les Géants n'ont aucune affinité avec la magie, bien au contraire, aucun d'entre eux n'y est sensible, ils ont tous par ailleurs une incroyable résistance à tout type de sortilèges.

Bien qu'ils sont têtus ils sont aussi intelligent qu'un homme.

Les Géants vivent dans leur Citadelle Khar Zagal, ou en agathor "Poing de la Terre", situé au pied du Nid, ils sont les protecteurs du Nid et des Ailés

Ce sont des guerriers de grande renommée ainsi que parfois, pour les rares qui quittent la communauté, des mercenaires très recherchés pour leurs prouesses physiques.

On raconte aussi qu'un Géant qui perdrait son arme au combat serait déshonoré, il n'aurait plus le droit de remettre les pieds dans la cité.

On raconte que parmi les Géants, ceux qui naîtraient difforme ou avec des dons pour la magie, seraient vu comme un signe de malédiction et de disparition de la race, ils seraient bannis voir exécuté.

Ils parlent le commun mais aussi un langage guttural dérivé appelé l'Agathor.



Les Géants parlent le **Commun et L'Agathor**

Taille Moyenne : 4m50

Longévité: 150 ans

Poids Moyen: 250 kg

# 10) Le Valkyr

Les Valkyrs naquirent lors des premières guerres, d'après les légendes, le fer des armes, les rivières de sang et les âmes des guerriers morts furent rassemblés pour former les premiers Valkyrs.

Il existe deux types de Valkyr:

**Les Valkyr des batailles passés**, qui ont des yeux blancs ou gris remplis de tristesse et de nostalgie, leurs cheveux et leur peau est blanche ou grise

Ces êtres bien que désirant la paix loin des horreurs de la guerre, ils restent néanmoins d'excellents guerriers et stratèges qui n'hésitent pas à ce battre si menacés.

On les retrouve souvent en tant que intendants ou artistes loin des batailles.



**Les Valkyr des batailles à venir**, qui possèdent une soif de combat et de gloire.

Leurs yeux rouges sang remplis de furie les démarque de leurs pairs.

La furie de la bataille les appelle et ils seront toujours en premières lignes.

Mais attention à ne pas les méprendre avec de simples guerriers, ce sont des maîtres d'armes accomplis qui sont toujours conscient de leurs environnements.

Tous les Valkyrs ont un sixième sens qui permet de les prévenir s'ils sont en danger imminent

Les Valkyrs parlent le **Commun**

Taille Moyenne : 1m90

Longévitée: 78 ans

Poids Moyen: 84 kg



# 11) L'Elfe du Cratère

Les Elfes du Cratère sont des elfes créés par Maaracythe comme expérience, mais depuis ils sont devenus un peuple de loi et de rigueur, ils vivent dans le Cratère, un endroit fermée par une couronne de montagne et sont dirigés par les Hauts Prêtres de Maaracythe.

Ils sont semblables aux elfes mais ont des yeux de couleur jaunes, violette ou noire.

Les Elfes du Cratère respectent la loi et l'ordre, ils sont tous égaux face à Maaracythe et obéissent aux Hauts Prêtres.

Les Elfes du Cratère ont des noms symboliques, le Prénom féminin commence par Ma- et les Prénoms masculins commençant par Cy-

Leurs deuxième nom sont les noms des postes qu'ils occupent, par exemple : Forgeron, Menuisier, Commandant, Fantassin, Mineur...

Les Elfes du Cratère n'ont pas le pouvoir d'utiliser leur aura comme magie, seuls les elfes qui arrivent à franchir le labyrinthe sous le Cratère et toucher la pierre noire au centre ont la capacité d'user de la magie qui est donc plus puissante. On appelle ces élus les **Mages de Pierre Noire**.

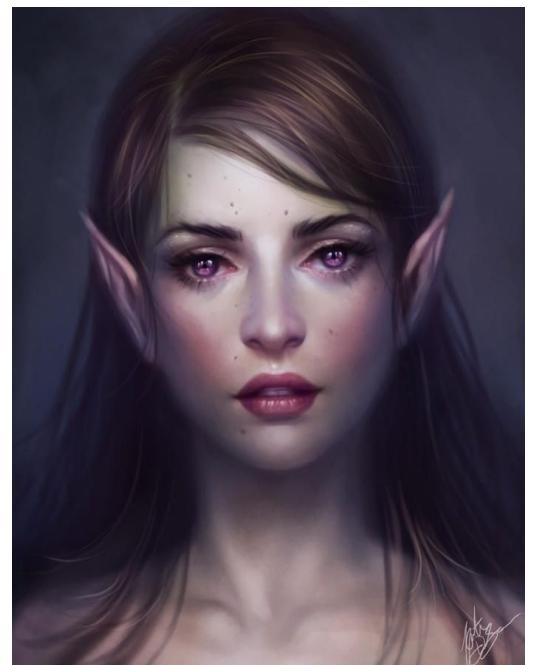
Les Elfes du Cratère sont donc des êtres dédiés et qui considèrent le travail comme une bénédiction et qui sont plus téméraires que d'autres car rien ne leur ait donné.

Les Elfes du Cratère parlent le **Commun**

Taille Moyenne : 1m90

Longévitée: 55 ans

Poids Moyen: 65 kg



# IV.Les Royaumes

Le Monde est divisé en de nombreux territoires et peuples.

Certains peuples ont des conventions de noms :

- Chez les Tribues le nom est tel [Prénom] Fils de [Prénom du Père] Ar (ou de la Tribune de) [Nom de la Tribune]
- Chez les Elfes du Cratère et les habitants de Cratère les noms masculins commençant par Cy- et les noms féminins par Ma- et il n'y a pas de nom de famille, le nom désigne son métier (ex: Cyril Archer)
- Chez le Royaume de Mainor il y a 3 noms (exemple : Furlan Gavin Tribus)
- Chez l'Empire d'Hicne le nom de Famille est avant le Prénom (ex: Panchi Hubuto & Panchi Frank)

Vous pouvez venir d'un endroit qui n'est pas compris dans les frontières des ces royaumes mais les endroits tels sont rares, parlez en à votre MJ





# 1) Le Royaume de Gernimane ou les Tribues d'Ornd

Au Nord se trouve les Tribues d'Ornd, un mélange de tribus autonomes éparpillées sur une toundra froide et des forêts de pins.

Chaque Tribu a un Chef, les Chefs dirigent leur tribu comme bon leur semble, mais en temps de grande guerre contre les peuples Ornds, le Chef des Chefs, le Chef de Telce, devient le Roi de Gernimane et rallie tous les tribus sous sa bannière.

Les Ornds sont très proches des Dieux Elementaires et de Nimaux, dieu des Animaux, mais on peut trouver n'importe quelle religions parmis les Tribues. Les Druides sont les prêtres de Nimaux dans cette région, ils sont très respectés et honnorés.

Il n'y a pas de monnaie propre aux Ornds, tout ce qui brille et tout ce qui pour eux a de la valeur peut être échangé, même des pièces et monnaies d'autres royaumes

## 2) L'Étendue d'Ogio

L'Étendue d'Ogio est une contrée au Nord, dans l'ancien royaume de Kingvig, où vivent une multitude de peuples dans des endroits gelés.

Ce territoire, récupéré par Nuitis, sa Capitale lors de la Guerre des 6 Royaumes, est peu occupé, pour cause, la majorité est recouverte de glace.

Il n'y presque pas d'organisation sur l'Etendue, les anciens sont les plus âgés qui donnent des ordres aux plus jeunes.

Il n'y a pas d'argent ou de concept d'échanges dans l'Etendue, on s'entraide sans attendre en retour, on survit ensemble.

Les habitants de l'Étendue voient souvent culte à Azur, Dieu de la glace et leurs peau est souvent bleue, blanche ou grise.

## 3) Les Dwarfaze

Les Dwarfaze vivent dans la ville sous les montagnes, Cristerios

La ville s'étende sur des centaines de kilomètres, un royaume dans une ville.

Cristerios est divisée en castes qui dépendent l'une des autres :

- Les Nains de Pierres sont la Caste des Mineurs.
- Les Nains de Fer sont la Caste des Forgerons des Armes
- Les Nains d'Acier sont la Caste des Forgerons Armuriers
- Les Nains de la Falaise sont la Caste des Marchands
- Les Nains des Tréfonds sont la Caste des Explorateurs
- Les Nains de la Nature sont la Caste des Aînés et des Change-Formes
- Le Nain de Zahan, la Voix du Dragon

## 4) Les Vampires

Destrerium est la ville des Vampires, cette immense ville contient une majorité de la population des vampires, la Ville est séparée en Districts, chaque District appartient à une Famille Vampirique.



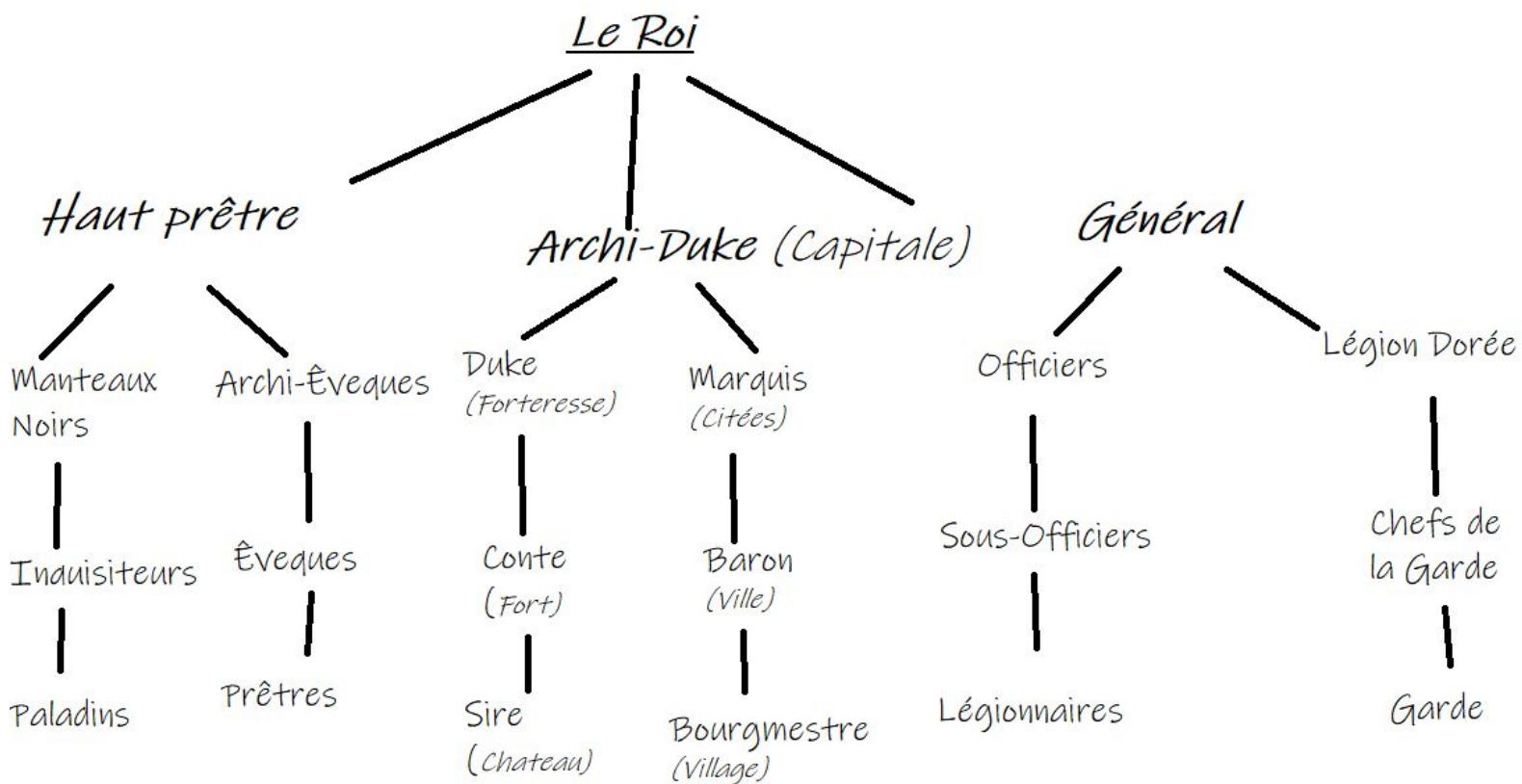
## Le Royaume de Mainor

Le Royaume de Mainor, royaume d'unité et d'ordre.

Le Royaume de Mainor comprends une majorité d'humains, de nain et d'elfes, les drows sont présents mais sont mal vus, les orcs et les gobelins sont assez maltraités.

La seule religion officielle et autorisée dans le Royaume de Mainor est le culte de Maaracythe, le dieu de l'ordre. Tout citoyen doit un culte à Maaracythe et toute religion autre que les religions suivantes est interdite, les religions autorisées si les adeptes vouent aussi culte à Maaracythe sont : Les Érudits d'Eoren, L'Ordre des Prismes, L'Ordre des Stratèges Diplomates et Le Clergé de Nyatos. Les autres religions considérés comme chaotique et désordonnés sont interdites et punissables par la mort.

L'organisation du Royaume de Mainor est assez stricte, l'ordre et la hiérarchie est très importante et le royaume est assez militaire même dans sa structure civile. Un système de pyramide est mis en place :



Tout ceux qui ne font pas partie de ces groupes doivent obéir à ces groupes dans cet ordre, même les visiteurs

Le Royaume de Mainor à une éducation obligatoire faite par les Prêtres pendant 3 années, de l'âge de 5 à 8 ans, les enfants sont envoyés dans des "écoles" qui les éduquent sur l'unité, les lois, l'ordre et l'histoire avant de les renvoyer dans un groupe attitré ou en tant que citoyen.

Les Monnaies sont : La Pièce de Cuivre, La Pièce d'Argent et La Pièce d'Or



## 5) Le Royaume de Serpe

Le Royaume de Serpe, la beauté du Sud, le royaume du désert qui apprécie beauté, talent et élégance.

Serpe est gouverné par un système de guildes et de barons qui sont sous l'autorité du Roi.

Les Différentes villes, villages et cités de Serpe sont gouvernés par des guildes, notamment les guildes marchandes mais aussi les guildes artistiques ou ecclésiastiques (dans lequel sont rangés les organisation et églises religieuses).

Les Guildes font partie des conseils, il y en a un pour chaque territoire urbain, et les conseils sont présidés par des barons, émissaires du Roi.

Le Royaume de Serpe est très vaste et peu de terres du royaume sont réellement habités, la population du royaume est constituée d'une majorité d'homme, de nain et d'elfes. Les drows sont communs aux bords du royaume, près des plans d'eau et les orcs ou gobelins sont rares du à

leur faible tolérance à la chaleur. Le Nid étant non loin du Royaume, les Ailés sont peu communs mais pas une nouvelle pour les habitants.

L'armée de Serpe est un ensemble de multiples différents organismes. Les gardes de villes, les mercenaires, les gardes royaux font tous partie de l'armée et il n'y a pas de vraie structure qui les lie. Chaque village et ville gère leurs gardes et la Capitale a une armée de mercenaires qu'ils utilisent pour attaquer en temps de guerre.

Le Royaume de Serpe est très avancé sur l'art, la culture et les aménagements d'agriculture et d'eau mais ils sont assez limités en termes d'avancées scientifiques militaires, médicales ou minières.

Ils y a de nombreuses religions dans le Royaume de Serpe et tout le monde est autorisé à suivre celle qui veut ou pas du tout. La Religion la plus représentée et l'église d'Azala, suivie des différents cultes d'Eoren, Fa et de Maracythe. Les religions les moins connues sont celles de Nyathos et de Narath

En Serpe la monnaie d'échange est officiellement le Crai, un morceau de fer carré lisse, mais les marchands peuvent aussi faire du troc.

## 6) Le Cratère

Le Cratère est peuplé par les Elfes du Cratère qui vénèrent tous Maaracythe.

A l'intérieur du Cratère vit un écosystème flamboyant avec une faune et une flore diverse, tout types d'animaux et de végétaux que l'on peut retrouver dans n'importe quelle forêt.

Les Elfes du Cratère font attention à ne pas surexploiter leurs ressources, ils replantent leurs arbres pour toujours avoir du bois, ils ne chassent les animaux que l'automne avant que le froid de l'hiver les emportent, ils cultivent les végétaux dans des champs qui ne dépassent pas la forêt.

## **7) L'Emocratide**

A l'Ouest du Royaume de Mainor, au Sud de Cristerios  
se trouve l'Emocratide.

L'Emocratide est un état libre, contrôlé par le peuple, ou  
le Faible est élu pour gouverner et il ou on réélit un  
nouvel Faible tous les Mois de Fa.

L'Emocratide a été fondée par Celmar, le Premier Faible  
qui portait l'épée du Faible pendant la Guerre des 6  
Royaumes

Il n'y a pas de religion ici, mais Fa et ses Stratèges  
Diplomates sont adorés du public

Il n'y a pas d'argent ici, tout le monde travaille pour tout le  
monde, tous sont égaux, tous travaillent pour le bien du  
Peuple

L'Emocratide est un territoire très plat, où la majorité des  
habitants sont des paysans vivant en petites  
communautées



## 8) La Grande Jungle d'Ayam

La Grande Jungle d'Ayam est une zone couverte de forêts, jungles et marécages contrôlé par un le peuple des Cains, un peuple secret qui vit à l'orée de la civilisation.

Les Cains vénèrent Théodore qui se trouve au sein de la Grande Jungle, mais tout autre religion est autorisée

Dans la Grande Jungle, l'argent n'a pas de valeur, ici, la monnaie d'échange sont les faveurs, une faveur contre une autre.



## Mer requin

### 9) L'Empire d'Hicne

L'Empire de Hicne se situe à l'Est, un grand Empire qui s'étend dans les Montagnes, les Déserts, les Vallées rocheuses et les Cavernes sous terre.

Les religions sont libres, toute religion est autorisée mais la religion officielle, d'où le nom Soleil Rouge, est le Narathisme.

La monnaie officielle de l'Empire est le Rayon, le Rayon est une tige courte faite de pierre verte, seul l'Empereur peut avoir des objets fait de pierre verte autre que a la monnaie et il décide de la valeur du Rayon

## **10) Le Nid**

Le Nid est un village en haut de la plus haute montagne, accessible uniquement par les airs, c'est le territoire des Ailés.

Au centre du Nid se trouve le Mémorium, un cristal d'Eoren dans lequel les Ailés stockent toutes leurs mémoires et où ils prient Eoren le Sage.

Sous le Nid se trouve la Forteresse de Khar Zagal, la ville des Géants qui ont été créés pour défendre le Nid.

## **11) L'Eglise d'Azala**

L'Église fut fondée par des Elfes qui habitaient aux rives du Lac de Joie, désireux de remercier Azala pour la formation de ce lac qui les a rendu si heureux.

Dans l'Eglise même, l'un des rituels est la fabrication d'alcool qui est apportée comme prière et sacrifice de son temps et de son énergie pour Azala, cette pratique permet aussi de maintenir l'Église à flots financièrement

L'Église d'Azala est un acteur majeur dans le domaine de l'alcool et des activités annexes, la qualité de leur alcool est reconnue comme divine, soit par la technique ancestrale soit par l'intervention d'Azala.

## IV.Les Organisations

Voici une liste d'organisations importantes et de factions auquel votre personnage peut faire partie (ce n'est pas obligatoire, à en discuter avec le MJ si vous voulez faire autre chose)

### Organisations Religieuses

#### L'Église d'Azala

L'Eglise d'Azala est l'organisation religieuse des disciples d'Azala qui vénèrent l'Esprit Azala comme un Dieu.

La structure de l'Eglise est assez particulière car il n'y a pas de dirigeants, chaque disciple est maître de lui même et s'auto-gère suivant sa foi.

Les Disciples suivent les écrits du *Livre Sacré d'Azala* et l'interprètent tous de manière différente mais certains concepts de base sont universels :

-Il faut vivre comme on le veut, non pas comme on nous le dit

-Le désir est une pulsion à suivre et ne surtout pas ignorer

Il y a deux sectes assez extrémistes de l'Église, chacune ne vénérant qu'un aspect de la divinité :

Les Disciples du Dieu du Chaos, qui reprends le chaos et détruit l'ordre mis en place  
La Compagnie de la Déesse Brûlante, qui est bien plus une guilde des bordels et des tavernes qu'une réelle secte.

## Le Clergé de Nytaos

Le Clergé de Nyatos, un ordre religieux dédié à la mort et aux rites funéraires. Les croques morts et les fossoyeurs font partie du Clergé. Ils suivent le Recueil de Nyatos, un ouvrage magique et indestructible qui comprends les valeurs et principes de Nyatos ainsi que la description des 3 rites funéraires à exercer : la crémation – l'immersion – l'inhumation.

## Les Chevaliers de la Mort

Les Chevaliers de la Mort sont un ordre de chevalerie qui voe culte a Nyatos, le Dieu de la Mort.

Leur mission est simple : tout doit mourir, ce qui ne meurt pas de lui même mourra par la volontés de Nyatos, leur cri de guerre est Nyatos le veut.

L'honneur est une grande partie de l'ordre et le plus grand honneur est le sacrifice pour la cause.

Les Chevaliers de la Mort sont en guerre ouverte avec les Naarathistes.

## Les Érudits d'Eoren

Les Érudits sont un groupe assez dispersé qui sont les disciples d'Eoren qui le vénèrent à leur manière, l'idée elle même est venu d'Eoren lui même qui a rassemblé ses disciples pour former les Refuges.

## Les Narathistes

Le Narathisme est la religion basée sur le culte de Narath, de Fierce et de la Vie.

Les Narathistes vénèrent Narath, Fierce son émissaire sur terre, la force de la vie et leurs prochains. De nature pacifiste, les Narathistes vivent humblement dans des villages près des arbres de Narath, bien que toute vie mérite d'être préservée ils savent se défendre, préférant les arts de combats manuels plutôt que les armes. Un Narathiste est une arme vivante, capable d'assommer le meilleur guerrier en armure avec la paume de sa main.

Ils n'y a pas de hiérarchie, seuls des adeptes plus ou moins avancés sur le chemin de la vie éveillé.

## L'Ordre des stratèges diplomates

L'Ordre des Stratèges Diplomates, crée par les généraux du Dieu de la Guerre, est un ordre qui apporte leurs connaissances aux seigneurs, rois et chefs de villages en temps de guerre ou de paix. On les reconnaît à leurs long fouet et si par malheur on leur demande pourquoi un fouet on entendra la réponse suivante:

*"Un guerrier contrôle avec son fouet l'espace autour de lui,*

*Un stratège contrôle avec son armée la bataille autour de lui,*

*Un intendant contrôle avec ses sujets les terres autour de lui,*

*Un diplomate contrôle avec ses mots la paix et la guerre dans le monde autour de lui."*

*-Un Stratège Diplomate*

Les Stratèges Diplomates n'ont pas de réelle structure, ils se déplacent seuls et vont conseiller les personnes de pouvoirs pour les aider dans la guerre et la Paix.

## L'Ordre des manteaux noirs

L'Ordre des Noirs Manteaux sont un groupe de mercenaires assez mystérieux qui offrent leur service et appliquent la loi. Ils parcourent le monde proposant de s'occuper des hors-la-loi. Les Noirs Manteaux suivent le Livre de la Loi, livre sacré de Maaracythe et chaque nouvelle recrue inscrit son nom dans le livre. Un rumeur court comme qui ils auraient même un ordre secret qui s'occuperaient des déserteurs de l'Ordre. Les Noirs Manteaux ont des bâtons qui ont des pierres aux bout, quand les bâtons frappent le sol la sensation causée par l'aura de Maaracythe se repends.

L'Ordre est gouverné par la Voix de Maaracythe, un Elfe du Cratère Immortel qui détient le Livre de la Loi et qui a une puissance considérable octroyée par Maaracythe.

## La légion d'azur

La Légion d'Azur est un ordre religieux militaire qui réponds a la Déesse Miranda, ils vénèrent la vérité et prennent serment de ne jamais mentir. La Légion d'Azur extermine tout ce qui mentent en leur présence et quand la légion visite un endroit, tout les mensonges, passés et présents sont punis par la mort immédiate, ils ont aussi la capacité de savoir si quelqu'un dit la vérité ou ment ou donne une semi-vérité, qui est un mensonge pour eux.

### La Légion se divise en 3 catégories:

- Les novices sont les recrues de la légion qui passent 10 ans en période de probation avant de jurer leur serment et devenir soit éclairé soit inquisiteur.
- Les éclairés ou les paladins sont la grande force de la légion le bras armé qui combat le mensonge
- Les inquisiteurs sont un ordre restreint qui s'infiltre et éradique les menteurs d'endroits sensibles.

## L'Ordre des Prismes

L'Ordre des Prismes est une organisation semi-religieuse et bienveillante qui a pour but d'éradiquer la corruption. L'Ordre est dirigé par Lavistano .

Les Prismes d'Eoren confèrent aux Prismaux le pouvoir de soigner la corruption et l'immunité de celle-ci, les Prismaux ont des compétences physiques accrues et toute les races qui deviennent des Prismaux se voient pousser des Ailes.

Les Prismaux n'ont pas d'organisations, ils se baladent souvent seuls dans le monde a la recherche de la corruption et quand ils se sentent en danger ou mourant ils trouvent une personne de bon cœur et le demande de rejoindre l'Ordre et s'ils acceptent il leur donne la localisation d'un des Prismes.

## Les Prêtres de Maaracythe

Les Prêtres de Maaracythe vouent leur vie au respect de la loi et de l'ordre. Ils montent en hiérarchie avec le temps et dédications.

## Les Paladins et Inquisiteurs de Maaracythe

Les Paladins ou Inquisiteurs de Maaracythe sont un ordre militaire religieux qui a pour but de faire respecter la loi et l'ordre.

## **Les Druides de Nimaux et Théodore**

Les Prêtres de Nimaux et de Théodore sont nommés les Druides, ils vouent leur loyauté et leur vie à leur Dieu et en contrepartie ils sont dotés de pouvoirs de contrôle des créations de leur Dieu.

## **Les Prêtres Clakars**

Les Clakars qui ont comme profession les arts divins s'occupent du culte des Elements et possèdent souvent des objets enchantés liés aux éléments.

## **Les Prêtres d'autres divinités**

Toute divinité possède des prêtres ou autres profession des arts divins, la plupart des prêtres possèdent des pouvoirs divins liés à leur Dieu

# **Les Guilde et professions**

## **1) La Guilde des Explorateurs**

Les Explorateurs sont dédiés, braves et téméraires, allant où n'est allé et nul ne sait où il peut revenir. Ils sont entraînés dans l'art des langages et de la diplomatie car leur mission consiste aussi à trouver, communiquer et échanger avec de nouvelles espèces ou civilisations découverte. Ce sont aussi des cartographes qui documentent le monde qui l'entoure. Ils sont aussi connus pour trouver des lieux secrets ou introuvables et peuvent être utilisés à des fins personnelles pour trouver des passages et zones secrètes, contre rémunération. Ils travaillent souvent avec les Érudits d'Eoren et on les retrouve souvent dans des refuges d'aventuriers dans lesquels la guilde s'est installée.

## **2) La Guilde des Espions & Assassins**

*La guilde des espions est un ordre secret, souvent au sein d'autres guildes, travaillant pour ceux qui payent ou pour leur créatrice. Ces escadrons de soldats élites peuvent se camoufler en n'importe qui et grâce à leurs diversité et leurs horizons différents, ils peuvent infiltrer n'importe quel royaume, organisation, endroit, organisation, armée et autres.*

-Extrait d'un parchemin retrouvé dans un campement de guerre de Mainor

### **3)Les Orcs de la Faille**

Les Orcs de la Faille vivent à l'extérieur du monde connu, sur une île inconnue. Ils vénèrent Le Guide et son des grands érudits de la magie qu'ils utilisent pour toutes tâches, petite ou grande.

### **4)Les Défenseurs de l'aube**

Les défenseurs de l'aube ont pour but de protéger les artefacts de grande puissance, ils sont aussi connus pour se lever contre les menaces qui possèdent des artefacts puissants utilisés à des fins néfastes

Les défenseurs sont choisi selon leur bontée, leur karma et la puissance de leur aura  
Les défenseurs de l'aubes ont été créés par Daelis pour protéger le monde des menaces comme Adeth

### **5)Les Compagnies mercenaires**

6)La Compagnie d'aventuriers

7)Le Conclave des Intemporels

8)Les Métamorphes

9)Les Libérés

10) Les Conjurateurs (& Insoumis)

11) Les Guildes de métiers (ex: forgeron, bûcheron, boucher, ...)

12) Les Écoles Elementalistes

## **Les Organisations Militaires**

1)L'Armée de Mainor

2)L'Armée de Serpe

3)L'Armée d'Hicne

4)L'Armée du Cratère

## 5) Les Familles Vampires

### V.Règles

#### Les Dés de probabilités

Les dés de proba représentent une probabilité qu'on souhaite avoir (assez simple)

*exemple: Une chance sur deux d'enflammer ton épée : 1d2*

*Vous trouvez entre 1 et 100 pièces d'argent : 1d100*

*Vous avez une chance sur 10 de trouver l'objet : 1d10*

#### Les Dés d'opposition

Les dés d'oppositions sont utilisés pour représenter deux partis qui se confrontent et qui tentent de gagner, les partis peuvent être tout. Le parti qui fait le d20 avec le résultat le **plus élevé** gagne.

exemples: *Tu essaye de pousser cette géante pierre en haut de la colline mais elle a tendance à glisser et à tomber, fait un jet d'opposition : Elle fait 10 et tu fais 5, elle glisse et se fracasse en bas de la colline*

*Tu essaye de pousser le garde en bas de falaise mais il résiste et essaye de t'agripper et de te balancer à la place, jet d'opposition : Tu fais 8, il fait 7, tu le pousse et il s'agrippe à toi mais tu parviens à lui faire lâcher ton col et il tombe dans l'abîme*

#### Les Dés normaux

Les Dés normaux sont ceux qu'on a l'habitude de jouer, un d20 classique mais au lieu que les perso aient des carac, genre 15 en force, c'est des jets à succès/échecs variables :

## 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

1 est un succès CRITIQUE, il est spectaculaire, on obtient bien plus que ce que l'on voulait, les dégâts maximum sont doublés, on peut faire des choses normalement impossibles, on peut convaincre n'importe qui.

exemples: J'essaye de convaincre un soldat ennemi de déposer les armes, je fais un 1, réussite critique, il ne dépose pas les armes, mieux, il vient se battre à nos côtés  
J'essaye de toucher la tête de l'abomination de la déesse noir qui se tient devant moi, succès critique, je fais mes dégâts maximum x2, je tire une flèche dans son oeil qui traverse son crâne, entraînant une partie de sa cervelle, il tombe raide mort sur le sol.  
J'essaye de sauter de l'autre côté d'un ravin, succès critique, je fait un bond acrobatique en entraînant un de mes amis avec moi, confiant dans mon saut, on arrive tout deux sain et sauf de l'autre côté

2 3 4 sont des GROS succès, l'action est bien réussi, les dégâts sont maximums, l'exécution est belle, il y a une part de splendeur et fluidité

exemples: Je frappe un chevalier de la mort avec mon hallebarde, je fais 3, c'est un gros succès, j'arrive à le transpercer avec la pointe dans le bas de l'épaule et à enfonce la lame, déchirant sa cote de maille et a créer un trou par lequel il n'est plus protégé et dont il saigne abondamment

Je tente de marchander pour avoir une réduction sur les gemmes, je fais 2, gros succès, je perçois à la lueur de Luna qu'il y a un défaut mineur sur un rubis, je le fais remarquer au marchand en insistant que c'est très peu honorable et il achète mon silence avec une réduction de 40%

J'essaye de ramper sous un nuage acide, je fais 4, un gros succès, je rampe avec aisance et je trouve une zone où le nuage n'est pas présent, je l'indique à mes compères qui pourront passer sans jets

5 6 7 sont des succès MOYEN, l'action est réussie, pas plus pas moins, c'est ce qui était voulu, c'est raisonnable, ordinaire

exemples: Je frappe de ma mace un nain de nyathos qui m'a mal parlé, je fais un 7, c'est une réussite moyenne, je fait mon jet de dégât, ma mace s'abat sur son armure, il prends les dégâts.

Je crie à mon ami au milieu d'un combat qu'il faut qu'il se baisse, je fais 5, c'est un succès moyen, je crie et il entend juste assez pour essayer de se baisser à temps

8 9 sont des succès FAIBLE, l'action est réussie mais pas très impactante, les dégâts minimum, il y a une certaine maladresse dans l'exécution

exemple: Je donne un coup de bouclier avec le côté tranchant dans la tête du valkyr, je fais 9, c'est un succès faible, je lui donne un coup de bouclier dans le casque en métal, je fais le

*minimum de dégâts et il me regarde avec un sourire, pensant que je suis un novice dans l'art du combat.*

*J'essaye de monter le long d'une corde sur les remparts du château, je fais 8, je commence à monter et mes doigts glissent et tu peine à monter, tu prends pas mal de temps à monter dû à ta mauvaise prise en main de la corde*

10 est un succès BAS, l'action est réussie de justesse, elle réussie pas complètement, quelques détails voulus ne sont pas réussis, les dégâts minimums sont divisés par 2

exemples: *J'essaye de lancer ma dague sur le gobelin garde car il vient de me voir voler des bijoux, je fais 10, c'est un succès bas, je lance ma dague, elle le frôle et de justesse se prends dans sa jambe, je fais mes dégâts minimum/2, il sent une piqûre et regarde ma dague, la lance à terre et fonce.*

*Je tente de me rappeler de ce que j'avais entendu parler sur les clakars, je fais 10, je me rappelle seulement où on m'en a parlé, à la lisière de la Grande Jungle, il y avait une taverne et dedans un homme avec des ailes argentées, il parlait fort avec alcool dans la voix, mais je me rappelle plus de ce qu'il a dit.*

*J'essaye de m'accrocher à une branche dans ma chute, je fais 10, je m'accroche mais la branche brise dans mes bras, me projetant dans les feuilles d'un arbre, amortissant ma chute mais me causant des bleus sur tout le corps et des dégâts mineurs*

**11 12 13** sont des échecs FAIBLE, l'action n'est pas réussie mais ce n'est pas très impactante, elle échoue mais sans plus

exemples: *Je vais donner un coup de poing à cet ivrogne pour causer une baston de taverne, je fais 11, c'est un échec faible, je le manque de justesse, il crie "Baston", causant une baston de taverne*

*Je tente de passer discrètement dans le coffre, je fais 12, c'est un échec faible, je rentre dans le coffre, mais il se referme avec un son lourd, le garde se retourne et demande "qui va là" en s'approchant*

**14 15 16** sont des échecs MOYEN, l'action échoue, l'échec est normal, il y a une riposte possible (pas forcément physique)

exemples: *Je tente de lancer une boule de flammes dans la tête du bandit, je fais 15, c'est un échec moyen, ma boule se manifeste une brève seconde mais je perds ma concentration, le bandit face à ceci me tire un carreau d'arbalète dans la jambe, je dois faire un jet d'esquive*

*J'essaye de persuader un garde de me laisser passer car je suis un noble de grande instance, je fais 16, c'est un échec moyen, il ne me croît pas et au contraire me demande pourquoi je ment pour qu'il me laisse passer*

**17 18 19** sont des échecs GROS, l'échec est lamentable, vous vous laissez exposés, il y a une part de ridicule, l'adversaire a un avantage

exemples: *J'essaye de me transformer en flaque d'eau pour éteindre les flammes du démon, je fais un 18, c'est une gros échec, je me transforme en flaque mais la chaleur des flammes démoniaques me font vaporiser et je ne peux plus rien faire, il va me falloir du temps pour me solidifier car je n'ai plus le contrôle de mon corps*

*J'entends un bruit et je fais un jet de perception, je fais 17, c'est un gros échec, je pense que le son vient du trou et je me rapproche mais une bête ailée était arrivée derrière moi et je suis maintenant pris au piège, proche de tomber dans le trou*

**20** est un échec CRITIQUE, l'échec est spectaculaire, les conséquences sont drastiques et extraordinaires, il est impensable à quel point vous avez échoué

exemples: *Je tente de planter ma rapière dans le ventre de cet elfe, je fais 20, échec critique, il dévie ma lame et me frappe à la main, m'infligent des dégâts conséquents et me faisant perdre mon arme, il me frappe rapidement pendant mon tour pour me faire tomber, je suis à terre sans arme et avec la main en sang*

*J'essaye de demander des renseignements à une vieille dame sur le banc, je fais 20, échec critique, elle crie et se sauve en me voyant, je remarque qu'un visage qui me ressemble énormément est sur une pancarte montrant un hors-la-loi connu et très dangereux, je vois une troupe de gardes arriver dans ma direction*

Mais on peut modifier cette échelle avec des niveaux de compétences:

Pour un **Novice** en la matière abordée (3 compétences novices à la création du perso):

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 **14 15 16 17 18 19 20**

11 12 13 deviennent des succès BAS

Pour un **Expert** en la matière (2 compétences expertes à la création du perso):

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 **17 18 19 20**

10 11 12 13 deviennent des succès FAIBLE

14 15 16 deviennent des succès BAS

Pour un **Maître** en la matière (une compétence maîtrisée à la création du perso)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 **20**

8 9 10 11 12 13 deviennent des succès MOYEN

14 15 16 deviennent des succès FAIBLE

17 18 19 deviennent des succès BAS

Ce qui est considéré une compétence est selon le choix du MJ

## Règle d'Or:

Le MJ a le dernier mot  
(et on est là pour s'amuser)

Aura et Vitalité

Chaque être à une **aura** (pure pour la "magie") et une **vitalité**

Ces statistiques sont exprimés en %

Pour vos personnages ces % ont des paliers qui sont tels :

50% de vitalité : **Mal en point, Fatigué, Épuisé**

20% de vitalité : **Blessures graves (Cicatrices définitives)**

10% de vitalité : **Grievement Blessé (Balafres, grosses cicatrices)**

5% de vita : **Mourant (Perte d'un membre)**

0% de vita : **Mort**

Pour l'Aura on ne descends jamais en dessous de 20% sauf en cas extrême

20% d'aura : **Vidé**

10% d'aura : **Séquelles magiques**

**5% d'aura : Perte de la capacité d'utiliser son aura**

**0% d'aura : Mort**

## **VI.Bonus**